AGÒN

ETICA E TEORIA DEI GIOCHI

Honoré Daumier, *Achille e Agamennone*, 1851

Filippo Sciacca

febbraio 2024

Psicologo;
Campo di ricerca:
Interazioni fra comunicazione, mente e culture

filippo.sciacca@tin.it

Il Sé nucleare consapevole

In un mio precedente articolo - *L'esperienza della soggettività*[1] - avevo messo a confronto le recenti ricerche di neuropsicologia e di epigenetica con le fonti greche antiche, per reperire se i Greci sperimentassero una qualche consapevolezza del proprio Sé. Alcuni antropologi del mondo antico[2] avevano affermato che i Greci arcaici e classici erano individui carenti di introspezione, che la loro coscienza era tutta aggrappata al mondo esterno e che il loro Io era indefinito. Ho esaminato che quest'opinione stride con le ricerche neuroscientifiche di "archeologia della mente". Panksepp e Biven hanno individuato che tutti i *sapiens*, fin dalla lontana preistoria, possiedono un sistema Cervello-Mente simile al nostro e che il Sé nucleare (*Core-Self*) è composto di stati affettivi primari coscienti[3]. Ogni Greco in quanto *sapiens*, dunque, era consapevole dei propri stati affettivi interni.

Per le neuroscienze affettive il Sé nucleare incarnato corrisponde alla coscienza animale. E' una proto-coscienza affettiva e pre-rappresentazionale che permette a un organismo di sentire il suo stato emozionale interno e costituisce la condizione necessaria per lo sviluppo di ogni forma di rappresentazione psichica cosciente, strumento primario per orientarsi nell'ambiente e per sopravvivere. Il neuropsicoanalista Mark Solms osserva che la coscienza affettiva è endogena e "scaturisce dal nucleo attivo del tronco encefalico superiore, un meccanismo molto antico di arousal"[4]. Il Sé senziente è localizzato nella parte più intima e profonda del cervello: "La concezione classica viene ribaltata. La coscienza non è generata nella corteccia, ma nel tronco encefalico. Inoltre la coscienza non è intrinsecamente percettiva; è intrinsecamente affettiva"[5]. Questa coscienza di base consiste di stati affettivi che mappano le sensazioni corporee, generando lo stato di fondo dell'essere coscienti. Inoltre, fin dall'infanzia, le esperienze emotive sono avvertite dal Sé nucleare in modo consapevole. Il bambino possiede anche dei moduli relazionali *intenzionali*, come il sistema di attaccamento studiato da John Bowlby, che gli consentono l'adattamento e la sopravvivenza. Giovanni Liotti[6] descrive il vantaggio evolutivo di questi moduli nei primi due anni di vita, fra cui il *sistema competitivo*, che si manifesta con un comportamento teso a ottenere la dominanza e la definizione del rango sociale (dominanza/sottomissione), e il *sistema di interazione cooperativa* per ottenere degli obiettivi.

---

[1] Sciacca 2021 (sitografia).
[2] Secondo quest'opinione un uomo greco avrebbe avuto un corpo senziente con cui emozionarsi per gli stimoli provenienti dall'esterno, ma non avrebbe potuto esprimere una sua psicologia particolare, perché povero d'introspezione e di autocoscienza. Un greco arcaico o classico, dunque, non avrebbe potuto essere una "persona" con una personalità autonoma.
[3] Panksepp, Biven 2014.
[4] Solms 2023, p. 15.
[5] Solms 2023, p. 16.
[6] Liotti 2023, p. 61 ss.

Agòn: l'etica della competizione

Poiché il Sé nucleare è la struttura neuropsicologica di base su cui si sviluppa il sistema Cervello-Mente dei *sapiens* adulti, mammiferi evoluti, è plausibile che il suo funzionamento sia stato analogo negli individui preistorici, ed anche presso i Greci antichi e gli altri popoli. La competizione e le strategie di dominanza potevano esprimersi con atteggiamenti di egocentrismo e di affermazione di sé.

a) L'etica degli eroi omerici

La società aristocratica e militare descritta nell'*Iliade* si fonda su un codice di valori condivisi in modo compatto: il rispetto, l'onore, la gloria. Lo status di ogni singolo eroe - afferma Mario Vegetti - "si esprime soprattutto ed essenzialmente nell'agone guerriero, nella capacità di far prevalere la propria forza su nemici e rivali"[7]. Ogni eroe persegue intenzionalmente la virtù (*aretè*) della forza (*kràtos*) e della competizione (*agòn*) per raggiungere i suoi obiettivi. Ciò comporta, però, che l'affermazione individuale di sé può facilmente confliggere con quella degli altri nobili, eroi competitori appartenenti alla medesima società aristocratica. E' ciò che accade nella tensione tra Achille e Agamennone, in cui entrambi devono difendere il proprio onore e il valore guerriero. In tal modo entra in crisi il riconoscimento della loro parità in un sistema di aristocratici che si considerano simili.

L'*aretè* eroica rispecchia il livello divino. La società degli dei è strettamente isomorfa a quella degli uomini, tranne che per la schiacciante potenza e l'immortalità. Anche la virtù degli dei omerici si fonda sulla forza e sulla competizione. Nell'*Iliade* Apollo, protettore dei Troiani, con le frecce letali appesta l'esercito greco dopo che Agamennone si era impadronito di Criseide, figlia del sacerdote del dio, quale preda di guerra. In tal modo Apollo si vendica dell'onore offeso, poiché Criseide fa "parte dei suoi beni"[8]. In altri episodi epici e nell'*Odissea*, spesso, gli dei entrano in competizione fra loro e devono ricorrere all'intervento di Zeus per dirimere le controversie o le protezioni fornite agli uomini. Nella *Teogonia*, narrata da Esiodo, si creano perfino delle coalizioni di gruppi di divinità, come degli eserciti rivali che lottano per ottenere la conquista o il mantenimento del potere cosmico. Nella titanomachia i mitici Titani (dodici figli di Urano e Gea, fra cui Crono e Rea) abitano il monte Otri e si rivoltano contro Zeus, figlio di Crono e di Rea, dichiarandogli guerra. Quest'ultimo si allea con i fortissimi Centimani (tre gemelli *Ekatonchiri*,

[7] Vegetti 2010, p. 17.
[8] Vegetti 2010, p. 28.

anch'essi figli di Urano e Gea), riuscendo a sconfiggere i Titani e a sprofondarli nel Tartaro, sorvegliati dai Centimani[9]. Nella successiva guerra, la gigantomachia, Gea aizza i ventiquattro Giganti anguipedi (nati dalle gocce del fallo di Urano) a combattere i dodici dei olimpici cooperati da eroi semidei, fra cui Eracle. Anche in questo conflitto la coalizione di Zeus uscirà vincente, affermando definitivamente la vittoria dell'ordine olimpico. In entrambe le competizioni divine l'*agòn* consiste nella cooperazione di gruppo con l'intento di ottenere la dominanza sui rivali, analogamente a quanto accade al raggruppamento dei sovrani Achei che sconfigge la coalizione dell'esercito troiano. L'*agòn*, sia di gruppo sia individuale, è agito con la consapevolezza di raggiungere un obiettivo che è di parte. Nel caso degli Achei, Omero "canta ed elogia la vendetta e il massacro, l'accumulo di bottini «infiniti», gli interminabili banchetti, l'uso dei corpi femminili"[10]. A livello individuale l'"io" competitivo non è collaborativo, ma tende all'affermazione del proprio valore e all'arricchimento. Questo funzionamento etico, tipico della società omerica, sarà moderato dalla successiva nascita delle città organizzate secondo leggi fondate su valori universali e trans-individuali che consentano l'esercizio della virtù politica e la socializzazione collaborativa.

a) Giocare a competere

Roger Caillois colloca i giochi di competizione nell'Agòn, una delle quattro categorie ludiche individuate nel suo fondamentale libro *I giochi e gli uomini*[11]. Nell'indagine sui giochi è inevitabile prendere in considerazione gli atteggiamenti e i comportamenti degli uomini. La categoria dell'Agòn comprende, infatti, i giochi di strategia in cui, quali che siano le regole che li organizza, prevale la capacità individuale (o di gruppo) e la padronanza di sé finalizzate all'obiettivo di vincere, come nei giocatori di scacchi, di tennis o nelle squadre di calcio e di basket. L'atteggiamento dei giocatori è attivo e strategico. La disposizione psichica egocentrica o di squadra dei giocatori si esprime nell'interesse e nell'abilità di riportare la vittoria con l'ausilio delle risorse personali. Nel gioco agonale, osserva Caillois, l'atteggiamento "consiste nello sforzo di vincere un avversario che si trova nelle sue stesse condizioni"[12]. Nel cimento sportivo della competizione "l'uguaglianza delle probabilità di successo viene artificialmente creata affinché gli antagonisti si affrontino in condizioni ideali, tali da attribuire un valore preciso e incontestabile al trionfo del vincitore. Si tratta, dunque, ogni volta, di una rivalità che si rapporta a una sola qualità (rapidità, resistenza, forza, memoria, abilità, ingegnosità, ecc.) e si esercita entro limiti ben

[9] Esiodo, *Teogonia*, 718-719.
[10] Vegetti 2010, p. 33.
[11] Caillois 2004. Le altre categorie sono: Alea, giochi di fortuna; Mimicry, giochi di mascheramento o d'imitazione; Ilinx, giochi di vertigine o di sensazioni emotive forti.
[12] Caillois 2004, p. 28.

definiti…in modo che il vincitore appaia il migliore in una determinata categoria di imprese"[13]. Ogni concorrente esprime la volontà di affermare la propria superiorità e il proprio merito in un determinato campo. Tipici esempi di agonismo competitivo sono le gare olimpiche sia del mondo antico sia dell'era moderna.

Etica e Teoria dei giochi

La competizione fra atleti, secondo il modello valoriale dei Greci, è confrontabile con la moderna rivalità fra giocatori avversari, fondata sul gioco consapevole, intenzionale e strategico. Questi modi relazionali fra individui o gruppi rivali sono studiati dalla Teoria dei giochi applicata a vari campi, dall'economia alle scienze sociali e politiche. Di particolare rilievo, in merito all'atteggiamento agonistico fin qui esplorato, è lo studio delle interazioni strategiche fra due o più soggetti che perseguono obiettivi diversi. Questi soggetti competitori solitamente hanno un comportamento non cooperativo, che è razionale e centrato sul massimizzare il guadagno personale. Sono dei giocatori, cioè, che agiscono un gioco strategico non cooperativo. Ciascuno è portatore d'interessi personali contrastanti e, pertanto, viene a trovarsi in situazioni conflittuali.

Per esemplificare i comportamenti adottati da questi soggetti, tornerò al mondo omerico e al valore agonale dei suoi eroi, ossia all'etica del periodo arcaico. Nel codice di valori e di comportamento narrato nell'*Iliade* si può trovare il prototipo dei modi d'interazione strategica fra interessi concorrenti. Le azioni soggettive sono intenzionali e consapevoli, secondo il sistema di gioco non cooperativo. I giocatori hanno interessi opposti, perseguono strategie dominanti, raggiungono un equilibrio, interviene anche il caso e possono scegliere strategie alternative pur di ottimizzare i propri obiettivi[14].

I guerrieri Achei, *in primis* Achille, sono autarchici e non cooperativi. Durante la guerra di Troia, vanno in battaglia per la bramosia di gloria e adottano sistematicamente comportamenti strategici finalizzati a uccidere quanti più nemici possibili e ad accumulare quanto più bottino possibile. Non si preoccupano di collaborare con i propri compagni d'arme, semmai esprimono il valore guerriero (*aretè* e *kràtos*) con il comportamento egoista. Essi, prima che si scateni l'ira funesta di Achille, sembra che avessero raggiunto un soddisfacente equilibrio tra i loro interessi, con la spartizione del bottino razziato in una battaglia nei dintorni di Troia. L'antecedente era stato, infatti, l'assalto a Tebe Ipoplacia, posta a sud di Troia, e ad altre due città: Lirnesso e Pedaso. Nella prima città fu fatta "preda di guerra" Astinome (Criseide), figlia di Crisa, sacerdote di Apollo, mentre a Lirnesso fu fatta prigioniera la principessa Briseide. Il saccheggio comprendeva tutto ciò che aveva valore,

[13] Caillois 2004, p. 30.
[14] Costa, Mori 1994, p. 50 ss. Nei giochi non cooperativi si raggiunge l'"equilibrio di Nash" - premio Nobel per l'economia - quando nessuno dei giocatori ha più la possibilità di ottenere maggiore guadagno dalla propria strategia.

in particolare gli schiavi, gli uomini e le donne da cui ottenere dei riscatti, le armi e le armature strappate ai nemici uccisi, oro, argento, bronzo, ferro, strumenti musicali, cavalli, buoi e pecore. Le donne più belle sarebbero state assegnate ai vari sovrani Achei, mentre le altre sarebbero diventate prostitute dell'accampamento. Nella spartizione dei "premi", ad Agamennone, capo dell'esercito, toccò Criseide e ad Achille Briseide. Quest'ultimo, però, si doleva che pur avendo razziato in prima persona molte città troiane tutti i preziosi tesori erano incamerati dall'"avidissimo" Agamennone, che "poco spartiva e molto arraffava"[15]. Sembra, tuttavia, che dopo la spartizione dell'intero bottino di Tebe Ipoplacia gli Achei avessero soddisfatto le loro brame. Questo equilibrio, invece, sarà bruscamente interrotto da un caso imprevisto. Il sacerdote Crise, venuto a riscattare la figlia con un ingente compenso, sarà oltraggiato e minacciato da Agamennone. Apollo provocherà la peste nell'accampamento e, a malincuore, Agamennone sarà costretto rilasciare Criseide. Egli vivrà la perdita del suo "premio di guerra" come difetto e forte squilibrio rispetto agli altri sovrani Achei che, invece, continuavano a mantenere le loro "prede". Nell'assemblea dirà: "Presto però preparatemi un dono, ch'io non resti senza compenso tra gli Achei; poi ciò sconveniente sarebbe: tutti infatti vedete qual via ora prende il mio dono"[16]. Non accetterà il consiglio di Achille di rinviare il compenso a dopo la vittoria e il saccheggio di Troia, anzi gli ordinerà di consegnargli Briseide, sottraendogliela con prepotenza. Rotto, così, definitivamente l'equilibrio fra i valorosi guerrieri esploderà un'aspra contesa che di manifesterà nella famosa "ira di Achille".

A questo punto la loro strategia cambia, poiché si è infranto l'equilibrio precedentemente raggiunto nelle interazioni. La strategia dominante di Agamennone sarà di mantenere il potere e il prestigio riconquistati dopo la perdita di Criseide. Achille, invece, che si sente "spregiato" e furioso, dapprima vorrebbe rientrare in patria non intendendo "ammassare beni e ricchezza". Poi il suo atteggiamento si modificherà nella strategia e negli obiettivi: resterà nell'accampamento, ma non prenderà ordini e si asterrà dal partecipare alla guerra. Parlerà con la madre Teti, la quale otterrà da Zeus di far vincere i Troiani, onorando Achille e lavando l'oltraggio di colui "che gli ha tolto e si tiene il suo premio"[17]. Così subentrerà un nuovo equilibrio: in molte battaglie gli Achei saranno sconfitti. Agamennone, allora, cercherà invano di rappacificarsi inviando molti doni e la stessa Briseide, che Achille rifiuterà. Un nuovo imprevisto, però, modificherà la sua strategia dominante e spezzerà nuovamente l'equilibrio: la morte di Patroclo scambiato per il Pelìde, avendone indossata l'armatura. Solo allora la strategia interattiva muterà a favore degli Achei, inducendo Achille a riconciliarsi con Agamennone e a tornare a combattere.

[15] *Iliade*, IX, 328-333.
[16] *Iliade*, I, 118-120.
[17] *Iliade*, I, 507.

Dalle argomentazioni controverse agli atteggiamenti

L'aspra contesa fra Agamennone e Achille aveva preso le mosse dalla loro strategia dominante di giustificare la propria posizione, coerente con il codice etico degli eroi Achei fondato sull'agone guerriero e sul soddisfacimento degli interessi di gloria e d'incremento del bottino. A un certo punto, però, il loro gioco non cooperativo passa dall'azione (comportamento competitivo) alla controversia di parole. L'interazione strategica non cooperativa, in effetti, oltre che con i comportamenti può avvenire con le dispute o con le discussioni. Platone aveva paragonato le competizioni tra giocatori alle diatribe fra le persone. Nella *Repubblica*, Arimanto fa osservare a Socrate che: *Come nella dama i giocatori inesperti vengono chiusi da quelli abili e non sanno più che mossa fare, così anch'essi alla fine restano bloccati e non sanno più che cosa dire per effetto di quell'altro gioco di dama, fatto non con le pedine ma con le parole*[18]. L'atteggiamento agonistico agìto equivarrebbe all'atteggiamento agonistico parlato. Il gioco delle interazioni riguarda sia i comportamenti sia i discorsi individuali e della comune vita sociale.

Michael Billig, psicologo sociale allievo di Henri Tajfel, considera fondamentale la natura argomentativa e dialogica del pensiero e delle interazioni sociali[19]. L'argomentazione sta al centro delle controversie tra le persone, come si può rintracciare nella tradizione retorica antica e nei sofisti. Protagora, in particolare, affermava che: *Di tutte le cose è misura l'uomo; di quelle che esistono perché esistono, di quelle che non esistono perché non esistono.* Le visioni della realtà sono soggettive, perché concepite dall'uomo attraverso lo spirito argomentativo, che è la radice del pensiero. L'agonismo nelle relazioni umane è centrale: "Una discussione, così come un gioco, dipende da una vasta area di accordo che consente al disaccordo di diffondersi"[20]. Il punto di disaccordo può mutare e i punti di accordo possono rapidamente trasformarsi in punti di disaccordo. L'idea innovatrice di Protagora, secondo Billig, è di aver riconosciuto l'importanza della "bilateralità del pensiero umano"[21]. Per ogni argomento di discussione vi sono delle asserzioni contrapposte, in disaccordo fra loro. Non esistono argomenti unilaterali, poiché *gli esseri umani sono misura di tutte le cose.* Su uno stesso argomento, pertanto, essi possono sempre sostenere tesi differenti. "Se ci sono sempre due aspetti possibili in ogni questione - afferma Billig - allora c'è sempre la possibilità della contraddizione"[22]. Nella retorica dell'argomentazione l'*antilogos*, il discorso contrario, è la confutazione del *logos.* E sono proprio le argomentazioni controverse che influenzano e modificano

[18] Platone, *Repubblica*, 487b.
[19] Billig 1999. Come uno "psicologo antiquario", Michael Billig recupera l'importanza delle argomentazioni nei dibattiti oratori, fornendo le basi metodologiche della psicologia discorsiva e dell'approccio retorico alla psicologia sociale.
[20] Billig 1999, p. 78.
[21] Billig 1999, p. 105.
[22] Billig 1999, p. 110.

gli atteggiamenti delle persone, non il contrario. Dal contesto argomentativo si generano gli atteggiamenti favorevoli o sfavorevoli di un individuo verso una certa questione. Per Billig "gli atteggiamenti sono qualcosa di più di risposte viscerali pro o contro uno stimolo. Essi sono posizioni su questioni dibattute pubblicamente. Il possesso di un atteggiamento indica perciò un'affermazione di disaccordo così come di accordo e significa disponibilità implicita a entrare in una controversia. Di conseguenza, possiamo aspettarci che i possessori di atteggiamenti giustifichino le loro posizioni, critichino i punti di vista concorrenti e generalmente discutano sulle questioni"[23]. Analogamente, dalle controversie sociali non cooperative si generano le regole e le leggi, magari dopo lunghi dibattiti (e anche dopo discussioni politiche e parlamentari) per il raggiungimento di un probabile accordo o equilibrio cooperativo.

Tornando ad Agamennone e Achille, infine, l'aspra contesa quali atteggiamenti genera in loro? La sequenza della diatriba può essere distinta in due fasi essenziali. Nella prima fase i due eroi perseguono interessi contrastanti. Agamennone, costretto a cedere Criseide, argomenta che non può restare con un bottino inferiore agli altri, giustificando la propria posizione di capo dell'esercito Acheo e pretendendo per sé Briseide, "preda" di Achille. Il suo atteggiamento è molto coerente con l'etica non cooperativa dell'agonismo guerriero. Achille, sotto pressione dell'attacco verbale e di comando, si difende e cambia il proprio atteggiamento di partecipazione all'agone guerriero. Argomenta, allora, un discorso contrario che infrange la regola dell'*in-group* che, nella definizione di Henri Tajfel[24], rappresenta la sua identificazione sociale al codice di valori Achei contro l'*out-group* rappresentato dai nemici Troiani. Nella diatriba sceglie di opporsi, reagisce come *antilogos* e modifica il suo atteggiamento, che diventa un boicottaggio, uno sciopero a oltranza *ante litteram* che determinerà esiti controproducenti per il proprio gruppo. Gli Achei rischieranno di perdere la guerra e, imprevedibilmente, Patroclo sarà ucciso.

Nella seconda fase dell'interazione le argomentazioni dei due contendenti, ancora una volta, avranno un influsso determinante sul cambiamento dei loro atteggiamenti. Agamennone non mostrerà più il cipiglio altero del capo che impartisce ordini perentori. Seguirà i consigli del saggio Nestore e dirà: *Cieco fui, neppur io lo nego…Far ammenda ora voglio e dargli innumerevoli doni*[25]. Disse così e inviò gli araldi alla tenda di Achille per convincerlo di dimenticare l'offesa. Nel libro XIX dell'*Iliade* Achille, su consiglio della madre Teti, dichiara ad Agamennone e all'assemblea degli Achei: *Ora, ecco, l'ira depongo, perché non conviene che sempre, ostinatamente, io sia adirato*[26]. Modifica, così, il proprio atteggiamento: rinuncia all'ira e, riaccolto nel suo gruppo, riprende l'agone guerriero. Dalle iniziali controversie non cooperative i due eroi raggiungono - grazie

[23] Billig 1999, pp. 303-304.
[24] Tajfel 1995. L'appartenenza di un individuo a un gruppo sociale - nelle ricerche di Tajfel sull'identità sociale - porta all'auto-categorizzazione nell'*in-group*, con favoritismi che generano atteggiamenti ostili e pregiudizi verso l'*out-group*.
[25] *Iliade*, IX, 116; 120.
[26] *Iliade*, XIX, 67-68.

anche alla mediazione di Nestore e di Teti - un equilibrio cooperativo per il bene comune dell'*in-group*, il cui l'esito sarà la vittoria sui Troiani.

BIBLIOGRAFIA

Billig 1999 = M. Billig, *Discutere e pensare. Un approccio retorico alla psicologia sociale*, Milano 1999 (ed. or. *Arguing and Thinking. A rhetorical Approach to Sicial Psychology*, Cambridge 1996).

Caillois 2004 = R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Milano 2004 (ed. or. *Les jeux et les hommes*, Paris 1958).

Costa, Mori 1994 = G. Costa, P. A. Mori, *Introduzione alla teoria dei giochi*, Bologna 1994.

Liotti 2023 = G. Liotti, *Attaccamento, memoria implicita e inconscio non rimosso*, in AA.VV., *Inconscio non rimosso e memoria implicita. Dialogo tra psicoanalisi e neuroscienze*, Firenze 2023 (ed. or. *Unrepressed Unconscious, Implicit Memory and Clinical Work*, London 2017).

Panksepp, Biven 2014 = J. Panksepp, L. Biven, *Archeologia della mente. Origini neuroevolutive delle emozioni umane*, Milano 2014 (ed. or. *The Archaology of Mind. Neuroevolutionary Origins of Human Emotions*, New York 2012).

Solms 2023 = M. Solms, *L'inconscio in psicoanalisi e nelle neuroscienze. Un approccio integrato all'inconscio cognitivo*, in AA.VV., *Inconscio non rimosso e memoria implicita. Dialogo tra psicoanalisi e neuroscienze*, Firenze 2023 (ed. or. *Unrepressed Unconscious, Implicit Memory and Clinical Work*, London 2017).

Tajfel 1995 = H. Tajfel, *Gruppi umani e categorie sociali*, Bologna 1995 (ed. or. *Human Groups and Social Categories: Studies in Social Psychology*, Cambridge 1081).

Vegetti 2010 = M. Vegetti, *L'etica degli antichi*, Bari-Roma 2010.

SITOGRAFIA

Sciacca 2021 = F. Sciacca, *L'esperienza della soggettività*
https://www.academia.edu/110219824/ESPERIENZA_DELLA_SOGGETTIVITA